



PERMAINAN SUNDA MANDA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR LOKOMOTOR ANAK USIA DINI

Winarti, Himmah Taulany

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Ngudi Waluyo, Indonesia

Corresponding author: himmahtaulany@unw.ac.id

ABSTRAK

Pengembangan aspek motorik kasar lokomotor anak usia dini di TK IT Al Hidayah dirasa masih kurang maksimal, oleh karena itu membutuhkan inovasi dan variasi metode lainnya. Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan dan menganalisis permainan sunda manda dapat meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar lokomotor anak usia 4-5 tahun di TK IT Al-Hidayah. Metode dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelompok A Zubair bin Awwam TK IT Al Hidayah dengan teknik pengambilan data observasi, wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan studi pendahuluan, kemampuan motorik kasar lokomotor kurang baik yaitu aspek keseimbangan sebanyak 42,3%, lalu pada pertemuan pertama sebanyak 55,8% meningkat lagi pada pertemuan kedua menjadi 84,6% dan terakhir setelah melakukan kegiatan sunda manda secara rutin meningkat menjadi 96,2%. Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan adanya kegiatan sunda manda secara rutin dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar lokomotor yang awalnya kurang baik dengan terlaksananya kegiatan permainan sunda manda secara rutin dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar lokomotor.

Kata Kunci: *anak usia dini; kemampuan motorik kasar lokomotor; permainan sunda manda*

ABSTRACT

The development of the gross motor and locomotor aspects of early childhood at Al Hidayah IT Kindergarten is considered to be still not optimal. Therefore it requires innovation and variations in other methods. The aim of this research is to describe and analyze the Sunda Manda game which can improve the gross motor and locomotor physical abilities of children aged 4-5 years at Al-Hidayah IT Kindergarten. The method in this research uses quantitative research with a descriptive approach. The subjects of this research were students from group A Zubair bin Awwam Kindergarten IT Al Hidayah using observation, interview and documentation data collection techniques. Based on a preliminary study, locomotor gross motor skills were poor, which the balance aspect was 42.3%, then at the first meeting it was 55.8%, increased during second meeting to 84.6% and finally after carrying out routine Sunda Manda activities it increased to 96.2%. This research can be concluded that by having regular Sunda Manda activities, it can improve locomotor gross motor skills which were initially poor. By implementing Sunda Manda game activities, it can improve locomotor gross motor skills.

Keywords: *early childhood; locomotor gross motor skills; sunda manda game*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini adalah persekolahan untuk anak usia 0-6 tahun. Anak usia dini diajarkan memacu stimulus dan rangsangan untuk membantu perkembangan dan peningkatan anak-anak, sehingga anak-anak mempunyai bekal di masa mendatang. Masa usia dini anak ialah masa keemasan. Disebutkan dalam penelitian longitudinal Bloom (Hani, 2004) bahwa pada usia 4 tahun, tingkat variabilitas wawasan anak usia dini sudah mencapai 50%, usia 8 tahun ialah 80%, dan 20% sisanya didapatkan seusia 8 tahun. Terdapat 6 bagian perkembangan yang berbasis pada pengembangan dalam rencana pendidikan (kurikulum) PAUD 2013, seperti peningkatan nilai agama dan moral, intelektual, motorik, sosial

emosional, bahasa, dan keterampilan.

Dasar pertumbuhan serta penyelenggaraan PAUD dilihat dari perkembangan anak. Aktivitas-aktivitas dalam pendidikan taman kanak-kanak akan baik dan maksimal bila selaras dengan perkembangan motorik kasar yang baik. Keterampilan motorik kasar mengacu pada perkembangan otot-otot besar tubuh atau sebagian besar atau semua bagian tubuh, yang ditentukan oleh kematangan anak. Kemampuan motorik kasar lokomotor yang mencakup otot-otot besar tubuh dan mengintegrasikan kapasitas lokomotor seperti duduk tegak, berjalan, berlari, melompat, melempar, dan menendang bola.

Motorik kasar lokomotor yang masih dalam kategori kurang dapat dilatih melalui penerapan metode dan media pembelajaran agar dapat terjadi peningkatan kemampuan. Perkembangan motorik kasar anak harus lebih ditingkatkan dan salah satu caranya ialah melalui bermain berbasis pengembangan lokomotor (Fajarwati & Arini, 2023). Kegiatan bermain berdampak pada kemampuan anak mempelajari tentang kepribadiannya sendiri, mencoba memahami orang lain, dan lingkungan. Bermain dilakukan dengan santai dan tidak ada tekanan sehingga menjadi sesuatu yang menyenangkan anak. Berdasarkan hasil wawancara dari kepala sekolah, bahwasanya upaya yang dilaksanakan untuk pembelajaran yang dapat meningkatkan perkembangan aspek fisik motorik halus anak sudah dilaksanakan secara optimal oleh guru kelas. Akan tetapi, untuk perkembangan motorik kasar anak terutama lokomotor masih perlu dilaksanakan upaya untuk peningkatannya. Untuk aktivitas kegiatan motorik kasar sudah sangat baik tetapi masih kurang dalam melatih gerakan yang kasar lokomotor secara bertahap. Secara keseluruhan pembelajaran di TK IT Al-hidayah sudah baik, namun dalam pengembangan aspek motorik kasar lokomotor anak masih membutuhkan inovasi dan variasi metode lainnya.

Permainan tradisional sunda manda menurut beberapa penelitian terbukti dapat meningkatkan perkembangan fisik motorik anak (Maulana & Nurunnisa, 2018; Maryati & Mas'udah, 2018; Asyura dkk, 2023). Anak usia dini berada pada tahapan yang berfokus pada perkembangan fisik. Semua area tubuh masih mengembangkan keterampilan motorik. Akibatnya, semua aktivitas yang melibatkan kepala dan perkembangan didahulukan, disusul dengan aktivitas yang melibatkan tangan dan jari. Keterampilan motorik kasar anak-anak, khususnya, dapat bekerja dengan baik dengan sendirinya, melaksanakan tindakan permainan seperti berlari, melompat, dan melatih keterampilan, sebab mereka dapat mempelajari cara dan teknik melompat, yang amat penting dalam permainan ini. Latihan secara rutin membuat anak mampu berkembang menjadi lebih tangkas, cekatan juga dinamis. Kekuatan serta keterampilan otot akan semakin baik. Selain fisik yang dilatih, permainan ini juga dapat membuat anak pintar lompat tinggi serta menumbuhkan wawasan kinestetik anak-anak. Dengan memanfaatkan permainan tradisional sunda manda bisa melatih kemampuan anak dalam menggerakkan anggota tubuh, membuat anak lebih lincah juga tangkas. Terlebih lagi, anak-anak akan tampak dinamis dalam mempelajari peningkatan fisik motorik dan memiliki minat juga inspirasi untuk bermain dengan gembira dan senang hati. Berdasarkan pemaparan di atas, maka permainan tradisional sunda manda bisa dijadikan sebagai upaya meningkatkan motorik kasar anak lokomotor di TKIT Al-hidayah.

METODE PENELITIAN

Jenis kajian yang digunakan dalam kajian ini ialah kajian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian deskriptif didefinisikan oleh Sugiyono (2016, pp. 13) sebagai penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai dari variabel mandiri, baik terdiri atas satu variabel tanpa membuat perbandingan ataupun menghubungkan tiap-tiap variabel. Dalam konteks penelitian kuantitatif, hasil kesimpulan dijabarkan berdasarkan hasil statistik yang didapatkan. Kajian tersebut secara kuantitatif menggunakan reka bentuk kajian deskriptif pemerhatian, menggunakan kaedah kajian deskriptif kuantitatif untuk menggambarkan kapasitas motorik kasar lokomotor anak-anak kelompok A Zubair bin Awwam di TK Al-Hidayah Kabupaten Semarang. Teknik pengumpulan data menggunakan dokumentasi, wawancara, dan observasi.

Dokumentasi ialah proses mencari informasi tentang variabel-variabel yang berupa catatan, foto, atau rekaman yang dapat dijadikan sebagai hasil observasi (Sugiyono, 2016). Metode yang digunakan penelitian ini ialah gambar aktivitas anak yang dapat dipakai untuk menggambarkan kemajuan anak. Pendokumentasian dilakukan pada saat observasi dengan cara pengambilan gambar sebagai dokumentasi tugas yang telah diselesaikan selama proses pembelajaran.

Wawancara ialah salah satu metode pengumpulan data dan informasi yang dilakukan secara lisan (Sugiyono, 2016). Wawancara merupakan komunikasi antara dua orang atau lebih yangbertujuaningin memperoleh informasi dari orang lain dengan mengajukan beberapa pertanyaan berdasarkan tujuan tertentu. Proses wawancara dilakukan dengan cara tatap muka langsung antara pewawancara dan yang terwawancara.

Observasi ialah suatu strategi ataupun pendekatan untuk menganalisis serta mendokumentasikan perilaku secara sistematis dengan menyaksikan atau memperhatikan secara nyata orang atau kelompok (Sugiyono, 2016). Observasi merupakan kegiatan melihat hal yang sebenarnya dilakukan orang dan membuat catatan objektif tentang apa yang diperhatikan ialah pengamatan. Purwanto (2010, pp. 193). Observasi dilakukan untuk memperhatikan tindakan anak dan aktivitas peneliti selama proses pembelajaran. Instrumen berikut dipakai untuk mengumpulkan data menurut Gardon (Rahyubi, 2012) berpendapat perkembangan motorik kasar ialah keahlian yang mencakup aktivitas seluruh tubuh ataupun sebagian dari tubuh. Keseimbangan, keselarasan, kekuatan, kelenturan, kelincahan, daya tahan, dan kecepatan ialah kegiatan-kegiatan dari motorik kasar.

Tabel 1. Kisi-Kisi Observasi Kemampuan Motorik Kasar Locomotor

Variabel	Sub Variabel	Indikator
Kemampuan Motorik Kasar	Keseimbangan	Mempertahankan posisi tubuh agar tegak dan tidak terjatuh.
	Kekuatan	Memiliki tumpuan dan tolakan yang kuat sehingga dapat meloncat tinggi dan jauh
	Kelincahan	Loncat, berpindah, bertumpu, dan menolak dengan cepat.

Pengumpulan data yang dipakai ialah lembar pengamatan agar data bisa diperoleh dari penelitian ini. Lembar pengamatan ialah daftar dari rangkaian aktivitas dalam penelitian dan sebagai item untuk dilihat oleh seorang peneliti. Semua sudut pandang diamati melalui Lembar observasi untuk menentukan tingkat pencapaian penelitian. Lembar observasi dalam bentuk *checklist* dipilih pada penelitian kali ini sebagai acuan untuk mengetahui peningkatan dan perkembangan motorik kasar lokomotor pada anak kelompok A Zubair bin Awwam dengan permainan sunda manda.

Teknik analisis data ialah suatu proses atau kegiatan pengumpulan data secara sistematis untuk memudahkan peneliti menarik kesimpulan. Menurut Bogdan dalam Sugiyono (2016), analisis data adalah kegiatan mencari serta menyusun data secara urut atau sistematis melalui wawancara, catatan lapangan, dan bahan lainnya sehingga mudah dipahami. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data atau dengan cara menggambarkan atau mendeskripsikan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 201). Untuk menghitung persentase suatu jawaban yaitu dengan menggunakan rumus perhitungan prosentase jawaban.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan pertama yang dilaksanakan oleh peneliti yaitu melakukan studi pendahuluan. Langkah ini dilaksanakan dengan teknik observasi dan wawancara pada bulan September 2022 dengan objek yang diteliti adalah anak Kelompok A Zubair bin Awwam TK IT Al-Hidayah, pendidik dan kepala sekolah. Observasi dilaksanakan saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Peneliti melaksanakan observasi kemampuan motorik kasar lokomotor anak dengan cara mengajak anak melakukan permainan sunda manda. Nilai yang didapatkan sebelum permainan sunda manda dijadwalkan akan dibandingkan dengan nilai setelah acara regular/rutin untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas tentang hasil peningkatan antara sebelum dan sesudah kegiatan yang rutin dilakukan. Guru dan peneliti kemudian berdiskusi untuk menganalisis tentang masalah yang timbul dan solusi untuk mengatasinya.

Berdasarkan observasi awal dari observasi pelaksanaan permainan tradisional sunda manda didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 2. Rekapitulasi Data Kemampuan Motorik Kasar Locomotor

No	Keterampilan Motorik Kasar	Persentase	Kriteria
1	Keseimbangan	42,3%	Kurang Baik
2	Kekuatan	42,3%	Kurang Baik
3	Kelincahan	42,3%	Kurang Baik

Dapat dilihat pada Tabel 2 bahwa keterampilan motorik kasar lokomotor anak sebelum dalam keterampilan keseimbangan, kekuatan dan kelincahan adalah 42,3%, yang termasuk dalam kriteria penilaian kurang baik. Rendahnya keterampilan motorik kasar pada anak disebabkan karena kurangnya kesempatan untuk beraktivitas anak, kegiatan belajar yang klasik, dan kurangnya inovasi bermain yang merangsang keterampilan motorik kasar yang dapat dilakukan oleh anak umur 4-5 tahun. Berdasarkan data di atas, peneliti mengidentifikasi pertanyaan yang kemudian dapat digunakan sebagai bahan refleksi untuk menentukan rencana pembelajaran

selanjutnya. Masalah yang ditemukan para peneliti adalah bahwa banyak anak memiliki basis yang lemah, kurang keseimbangan dan keseimbangan yang buruk. Anak-anak juga banyak yang takut melompat, butuh waktu lama bagi anak-anak untuk melompat dari satu petak ke petak berikutnya dan hampir selalu terjatuh. Dari peristiwa ini dapat diinterpretasikan kurangnya pengalaman anak saat melakukan pergerakan. Berdasarkan pengamatan tersebut, peneliti dan guru membuat kesepakatan untuk melatih anak bermain sunda manda secara rutin dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar lokomotor.

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 3 Januari 2022. Berikut hasil observasi dari pertemuan pertama, dengan aspek yang diamati adalah keseimbangan, kekuatan dan kelincahan dalam permainan sunda manda. KS saat bermain sunda manda termasuk dalam kriteria berkembang seperti yang diharapkan. Kemampuan keseimbangan anak KS saat bermain sunda manda adalah pendaratan yang kurang baik karena dorongan kaki. Kelincahan KS tidak bisa bergerak cepat saat melakukan gerakan, seperti ada waktu tunda saat melakukan tolakan ataupun saat mendarat. Kekuatan anak masih kurang baik, anak tidak memiliki tumpuan atau daya dorong yang kuat. Anak EL saat memainkan permainan sunda manda mulai berkembang. Kemampuan keseimbangan anak EL saat bermain sunda manda kurang baik saat menyangga, sehingga anak EL terjatuh lebih dari 3 kali. Anak EL yang lincah tidak dapat bergerak cepat saat berpindah transisi seperti jeda waktu saat menolak atau mendelegasikan. Kekuatan EL masih kurang baik, anak tidak memiliki dukungan atau tolakan yang kuat.

AG dalam melakukan permainan tradisional sunda manda sudah berada pada kriteria berkembang sesuai harapan. Keseimbangan anak saat menumpu kurang baik. Kelincahan anak juga masih kurang baik karena seolah ada jeda waktu ketika menumpu. Jika ditinjau dari segi kekuatan, kekuatan anak masih kurang baik, dikarenakan anak belum mempunyai tumpuan maupun tolakan yang cukup kuat. Anak AT saat melakukan permainan sunda manda, termasuk pada kriteria mulai berkembang. Keseimbangan dalam melakukan loncatan dan dalam melakukan pendaratan tergolong masih kurang baik. Kelincahan anak belum bisa bergerak cepat secara maksimal ketika melakukan perpindahan seperti ada jeda waktu ketika menolak atau mendarat, pada aspek kekuatan, kekuatan anak kurang kuat karena pada saat menolak dan menumpu kaki anak tidak bergerak bersamaan.

MN saat melakukan permainan tradisional sunda manda tergolong kriteria mulai berkembang. Hal ini dikarenakan keseimbangan anak dalam melakukan loncatan serta melakukan pendaratan masih tergolong kurang baik. Sebab jika ditinjau dari aspek kelincahan, anak belum bisa bergerak dengan kecepatan yang baik ketika melakukan perpindahan dan kaki anak masih berada di luar kotak. Selain itu, kekuatan anak dalam melakukan tumpuan dan tolakan masih kurang kuat hal ini terjadi karena kaki anak tidak bergerak bersamaan.

FI saat melakukan permainan tradisional sunda manda termasuk dalam kategori mulai berkembang. Hal ini karena saat melakukan permainan terdapat 1 kotak yang terlewatkan, Keseimbangan anak dalam melaksanakan permainan jika dilihat dari segi anak melakukan pendaratan termasuk kategori kurang baik karena ketika menumpu sudah terjatuh 8 kali. Dari aspek kelincahan, anak belum bisa bergerak dengan cepat saat melakukan perpindahan. Selanjutnya jika ditinjau dari segi kekuatan, kekuatan anak dinilai masih kurang baik, karena anak belum memiliki tumpuan maupun tolakan yang kuat sehingga anak seperti akan terjatuh.

ZQ saat melakukan permainan tradisional sunda manda, tergolong kriteria berkembang sesuai harapan. Dari aspek keseimbangan anak masih kurang baik saat

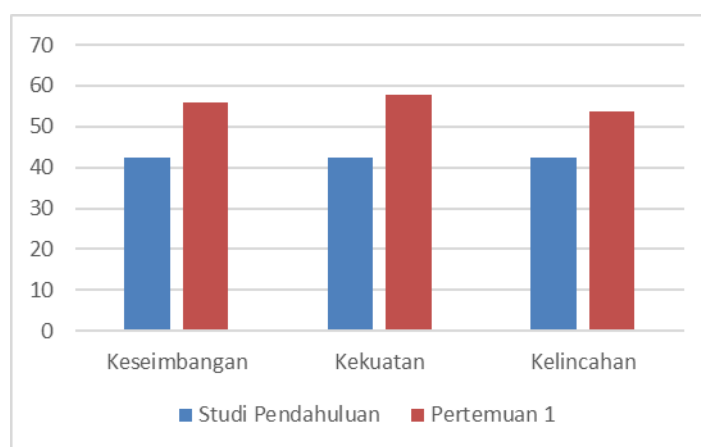
menjaga keseimbangan dan melakukan tumpuan. Dilihat dari segi kelincahan juga masih kurang, karena saat anak melakukan perpindahan seperti ada jeda ketika menolak atau mendarat. Sementara itu, kekuatan anak masih tergolong kurang baik karena belum bisa melakukan gerakan tolakan dengan kuat.

Sedangkan FR, RF, RD, AL, NV dan KML belum ada perkembangan dari kegiatan sebelumnya masih pada kriteria yang sama yaitu mulai berkembang. Keseimbangan anak-anak tersebut dalam meloncat dan melakukan pendaratan masih kurang baik. Kelincahan anak pun belum dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan, dan kekuatan anak memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat. Berikut ialah rekapitulasi hasil observasi kemampuan motorik kasar yang dirangkum dalam Tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Observasi Pertemuan 1

No	Keterampilan Motorik Kasar	Persentase	Kriteria
1	Keseimbangan	55,8%	Cukup
2	Kekuatan	57,7%	Cukup
3	Kelincahan	53,8%	Cukup

Dapat dilihat pada Tabel 3 bahwa kemampuan motorik kasar lokomotor pada pertemuan pertama pada keterampilan motorik kasar aspek keseimbangan diperoleh prosentase sebanyak 55,8% dengan kriteria cukup. Kemudian, dari segi kekuatan diperoleh prosentase sebanyak 57,7% dengan kriteria cukup dan pada aspek kelincahan diperoleh prosentase sebanyak 53,8% dengan kriteria cukup.



Gambar 1. Hasil Observasi Pertemuan 1

Gambar 1 di atas memperlihatkan bahwa setelah dilakukan kegiatan permainan sunda manda kemampuan motorik kasar lokomotor anak mengalami peningkatan baik keterampilan aspek keseimbangan, aspek kekuatan dan aspek kelincahan. Masih terdapat banyak anak yang tergolong masih dinilai kurang baik dalam menjaga keseimbangan tubuh. Hal ini dikuatkan dengan peristiwa anak sering terjatuh dalam melakukan permainan. Selanjutnya pada aspek kekuatan juga dinilai masih kurang. Hal ini dikarenakan anak belum memiliki tumpuan yang kuat. Selanjutnya dari segi kelincahan, masih banyak anak yang belum bisa mengubah arah saat melewati daerah permainan yang tidak lurus atau berbelok. Selain dari penjelasan yang telah disebutkan, adapun kemampuan motorik kasar lokomotor tentunya masih perlu ditingkatkan agar dapat mencapai target lebih dari 80%.

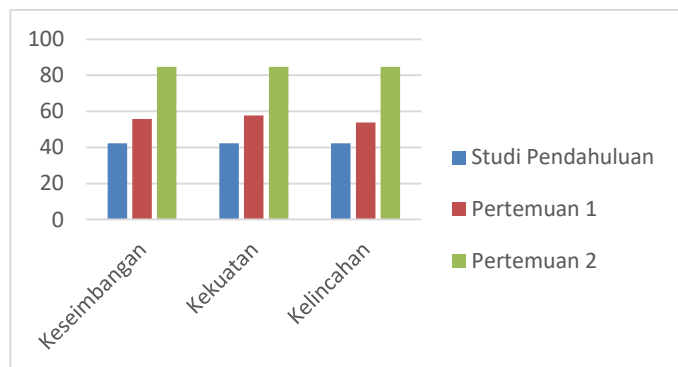
Seluruh anak sudah mengikuti kegiatan bermain permainan sunda manda. Antusias anak terlihat pada pertemuan kedua sebab anak sudah mulai memahami permainan sunda manda yang sudah diterapkan. Pertemuan kedua dilakukan pada hari Kamis, 6 Januari 2022. Berikut hasil observasi dari pertemuan kedua. KS, AG, ZQ, dan KML dalam melaksanakan permainan sunda manda jika ditinjau dari aspek keseimbangan, anak mempunyai kategori berkembang sangat bagus. Anak telah melaksanakan kegiatan permainan dengan teknik pendaratan yang baik. Hal ini ditandai dengan anak tidak pernah terjatuh dan posisi badan tegap saat melakukan pendaratan. Pada aspek kelincahan, kelincahan telah termasuk dalam kategori berkembang sesuai harapan. Hal ini dapat diartikan anak sudah dapat bergerak cepat saat melakukan perpindahan tempat. Berikutnya dari segi kekuatan, masuk pada kriteria berkembang sesuai harapan. Hal ini dikarenakan anak sudah dapat melakukan tumpuan dengan kuat. Sedangkan anak yang lain, saat melakukan permainan sunda manda, jika ditinjau pada aspek keseimbangan termasuk dalam kriteria berkembang sesuai harapan. Hal ini berarti ketika bermain, kaki anak berada di luar kotak permainan karena belum bisa menjaga keseimbangan dengan baik. Kemudian jika ditinjau dari aspek pendaratan, anak sudah bisa melakukan pendaratan dengan baik. Kemudian pada aspek kelincahan masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan. Anak dapat bergerak cepat ketika melakukan perpindahan dan pendaratan. Serta pada aspek kekuatan, kekuatan anak masuk pada kriteria berkembang sesuai harapan. Anak memiliki tumpuan maupun tolakan yang kurang kuat.

Tabel 4 di bawah memperlihatkan dari hasil pertemuan kedua diperoleh nilai rata-rata anak sebesar 84,6%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang terjadi pada perkembangan motorik kasar anak. Dapat diketahui bahwa kemampuan motorik kasar pada pertemuan kedua pada keterampilan keseimbangan, kekuatan dan keterampilan kelincahan sebanyak 84,6%. Ketiga keterampilan keseimbangan, kekuatan dan kelincahan termasuk pada kriteria baik.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Observasi Pertemuan 2

No	Keterampilan Motorik Kasar	Persentase	Kriteria
1	Keseimbangan	84,6%.	Baik
2	Kekuatan	84,6%.	Baik
3	Kelincahan	84,6%.	Baik

Berdasarkan grafik di bawah dapat dijelaskan bahwa semua aspek kemampuan motorik kasar lokomotor anak mengalami peningkatan dari kegiatan pendahuluan sampai pertemuan kedua. Pada aspek keseimbangan mengalami peningkatan dari yang awalnya 55,8% menjadi 84,6%, hal ini menunjukkan peningkatan sebesar 28,8%. Kemudian pada aspek kekuatan juga mengalami peningkatan, dari yang awalnya 57,7% menjadi 84,6%. Serta dari aspek kelincahan juga mengalami peningkatan 53,8% menjadi 84,6%, dengan total peningkatan terjadi sebesar 30,8%.



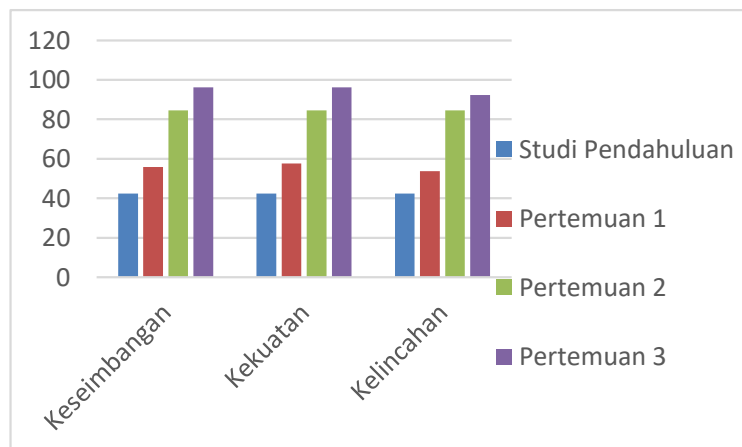
Gambar 2. Hasil Observasi Pertemuan 2

Pertemuan ketiga dilakukan pada hari Senin, 10 januari 2022. Anak semakin antusias dan bersemangat untuk mengikuti kegiatan sunda manda. Terlihat bahwa hampir semua anak keterampilan motorik kasar anak pada aspek keseimbangan, kekuatan dan kelincahannya meningkat. Pada pertemuan ketiga semua anak dapat menyelesaikan kegiatan sunda manda dengan cepat dan tanpa terjatuh. Anak AT dan NV pada aspek kelincahan masih pada kriteria berkembang sesuai harapan. Pada aspek kelincahan, anak-anak tersebut masih bergerak dengan pelan agar tidak terjatuh sehingga mereka dapat menyelesaikan permainan sampai akhir tanpa terjatuh satu kalipun. EL dan FI masih pada kriteria berkembang sesuai harapan. Mereka dapat menyelesaikan permainan sunda manda sampai akhir tetapi mereka masih terjatuh 1-2 kali dan gerakannya pun masih pelan-pelan.

Tabel 5. Hasil Observasi Pertemuan 3

No	Keterampilan Motorik Kasar	Persentase	Kriteria
1	Keseimbangan.	96,2%	Baik
2	Kekuatan	96,2%	Baik
3	Kelincahan	92,3%	Baik

Dari Tabel 5 terlihat dari hasil pertemuan ketiga diperoleh nilai rata-rata anak pada aspek keseimbangan sebesar 96,2%, pada aspek kekuatan 96,2% dan pada aspek kelincahan sebesar 92,3%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang terjadi pada perkembangan motorik kasar anak. Maka bisa diketahui bahwa dari hasil observasi kemampuan motorik kasar lokomotor pada pertemuan ketiga, diperoleh data pada keterampilan keseimbangan diperoleh prosentase 96,2% begitupun dengan keterampilan kekuatan, dan pada keterampilan kelincahan diperoleh prosentase 92,3%. Dari semua keterampilan tersebut masuk pada kriteria baik.



Gambar 3. Hasil Observasi Pertemuan 3

Penelitian ini dilakukan 3 kali kegiatan permainan sunda manda. Data didapatkan dari hasil observasi selama kegiatan permainan berlangsung. Kemampuan motorik kasar lokomotor pada anak dapat ditingkatkan dan juga dikembangkan dengan berbagai metode. Adapun metode yang dapat dijadikan referensi adalah dengan melakukan permainan sunda manda. Alasan dari permainan ini adalah karena dalam permainan ini terdapat kegiatan melompat dari satu petak ke petak lainnya yang akan melatih koordinasi gerak tubuh anak agar dapat melompat tinggi, otot kaki dapat kuat dalam melakukan tolakan atau tumpuan, serta dapat melatih kelincahan anak. Selain daripada itu, permainan ini dapat mengontrol keterampilan sosial dan emosional anak. Hal ini dikarenakan dalam permainan ini mengajarkan anak untuk membudayakan antri untuk dapat bermain dan mengajarkan anak untuk memiliki jiwa untuk saling membantu dan saling berbagi. Selain daripada itu, permainan sunda manda memiliki manfaat yang baik dalam meningkatkan keinginan belajar anak dan meningkatkan kemampuan motorik kasar lokomotor anak agar lebih maksimal.

Dari hasil penelitian selama 3 kali kegiatan permainan sunda manda, aspek kemampuan motorik kasar lokomotor yang diobservasi mengalami peningkatan yang signifikan dari kondisi awal sebelum diadakan penelitian hingga penelitian ini selesai. Keseimbangan awal sebelum melakukan kegiatan permainan 42,3%, lalu meningkat menjadi 55,8% meningkat lagi menjadi 84,6% dan terakhir meningkat menjadi 96,2%. Kekuatan saat kondisi awal hanya 42,3% lalu meningkat menjadi 57,7% meningkat lagi menjadi 84,6% dan terakhir meningkat menjadi 96,2%. Kelincahan pada saat kondisi awal sebesar 42,3% lalu meningkat menjadi 53,8% meningkat lagi menjadi 84,6% dan terakhir menjadi 92,3%. Dari hasil persentase tersebut terlihat bahwa anak di kelompok A Zubair Bin Awwam TK IT Al-Hidayah kemampuan motorik kasarnya meningkat setelah melakukan kegiatan permainan sunda manda selama 3 kali permainan. Hal tersebut didukung dengan hasil wawancara bersama wali murid mengenai kemampuan motorik kasar lokomotor anak setelah melakukan kegiatan permainan sunda manda.

Berdasarkan hasil wawancara bersama wali dari anak NV, wali memaparkan sebelum melakukan permainan sunda manda anak takut ketika melakukan aktivitas, takut terjatuh dan tidak bisa melompat dengan satu kaki, dan setelah melakukan kegiatan permainan sunda manda anak jadi tidak takut terjatuh, fisik motorik anak meningkat dan terarah, serta anak merasa senang karena melakukan permainan sunda manda. Wali dari RD pun menanggapi dengan hal yang sama, bahwa perkembangan

motorik dari anak RD meningkat dan semakin baik setelah melakukan kegiatan permainan sunda manda.



Gambar 4. Wawancara Bersama Wali

Permainan sunda manda menurut Dharmamulya dalam Maulana & Nurunnisa (2018) adalah permainan dengan cara melompat satu kaki oleh dua orang atau lebih secara bergantian. Menurutny, permainan sunda manda memiliki beberapa manfaat (Dharmamulya, 2008), di antaranya: 1) melatih motorik kasar; 2) sarana olahraga yang menyehatkan tubuh; 3) mendeteksi psikologis diri; 4) melatih kemampuan *problem-solving*; 5) melatih sosialisasi; dan 6) melatih berpikir kreatif. Penelitian oleh Maulana & Nurunnisa (2018) menunjukkan peningkatan kemampuan lokomotorik dasar melalui permainan sunda manda dalam dua siklus.

Permainan sunda manda diidentifikasi dapat menjadi pilihan model pembelajaran berbasis lokomotor. Kemampuan lokomotor merupakan kemampuan seseorang untuk melakukan gerakan dasar (Fajarwati & Arini, 2023), yang dalam penelitian ini dilihat dari indikator kekuatan, keseimbangan, dan kelincahan anak. Kekuatan, keseimbangan, dan koordinasi merupakan faktor-faktor terpenting dalam keterampilan lokomotor (Fantiro et al., 2021). Penelitian oleh Fajarwati & Arini (2023) menemukan korelasi positif antara model pembelajaran berbasis lokomotor terhadap keterampilan motorik anak. Mereka menyebutkan bahwa anak dengan keterampilan dasar lokomotor yang baik akan dapat menampilkan sikap terampil dalam memecahkan masalah kehidupan sehari-hari.

Mengasah kemampuan motorik anak dapat disimpulkan bahwa dapat dilakukan melalui permainan tradisional, salah satunya sunda manda. Permainan sunda manda merupakan permainan tradisional yang menekankan pada otot kaki dalam menjaga keseimbangan. Tak hanya itu, permainan ini juga menekankan pada loncatan dan posisi tangan saat mendarat agar tidak jatuh (Maryati & Mas'udah, 2018). Sejalan dengan hasil penelitian oleh Asyura dkk. (2023), mereka menemukan bahwa permainan sunda manda dapat menjadi pilihan dalam mengembangkan motorik kasar dan etnomatematika. Penelitian tersebut mengenalkan permainan sunda manda sebagai alternatif pilihan program pengembangan motorik kasar kepada IGRA Kecamatan Cikedal, Kabupaten Pandeglang, Provinsi Banten.

Maryati & Mas'udah (2018) memodifikasi permainan sunda manda untuk meningkatkan motorik kasar anak. Modifikasi yang dimaksud ialah penggunaan alas spons sebagai pengganti alas tanah pada umumnya. Permainan sunda manda modifikasi diketahui dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di PAUD Nur Amin Ridwan dalam dua siklus. Anak menjadi mampu melompat dengan satu kaki dan dua kaki tanpa terjatuh.

Penelitian oleh Sa'diyah, Karmila & Purwadi (2023) menggunakan alat permainan edukatif Perigi untuk menstimulasi perkembangan fisik motorik anak usia 4-5 tahun. APE tersebut mencakup pula salah satunya permainan sunda manda. Anak diminta untuk melempar keping lalu melompat dengan satu kaki menuju kepingan yang dilempar tersebut. Anak kemudian mendarat dengan dua kaki di tempat kepingannya tadi. Terdapat dampak positif yang diperoleh anak dengan memainkan permainan berbasis lokomotor. Kemampuan fisik motorik anak dan sosial anak terlihat meningkat melalui permainan sunda manda.

Permainan sunda manda juga tidak hanya mampu mengembangkan motorik kasar anak. Hal ini ditemukan pada penelitian Yuniati, Kristiana & Rusdiani (2024) bahwa permainan tersebut mampu meningkatkan kecerdasan numerik pula. Permainan sunda manda disebutkan sebagai permainan tradisional yang mampu menstimulasi kemampuan berpikir logis, strategis, dan kreatif. Penelitian tersebut menunjukkan permainan sunda manda sebagai alternatif yang tepat digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Anak memiliki keinginan antusias serta semangat saat bermain permainan tradisional sunda manda (Yuniati, Kristiana & Rusdiani, 2024). Sejalan dengan penelitian ini, ketika guru melakukan apersepsi dan pengenalan permainan, anak merasa ceria.

Hasil dari permainan penerapan permainan sunda manda, anak bisa memiliki tolakan dan tumpuan yang kuat sehingga yang menimbulkan loncatannya akan jauh. Selain itu dengan anak dibiasakan melakukan permainan ini secara rutin, dapat membuat badan tegap dan tubuh tidak mudah terjatuh ketika melakukan gerakan yang cepat dan pada akhirnya keterampilan motorik kasar lokomotor anak dapat berkembang dengan baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis penelitian dengan dilakukan permainan tradisional sunda manda, keterampilan motorik kasar lokomotor anak mengalami peningkatan yang signifikan. Anak yang awalnya masih ragu untuk mencoba permainan ini secara rutin, setelah mencoba bisa menjadi lebih percaya diri. Selain itu otot-otot kaki anak yang awalnya belum kuat untuk melakukan tumpuan, setelah dilakukan permainan sunda manda dengan rutin, otot kaki anak dapat menjadu lebih kuat. Tak hanya itu, keseimbangan dan kelincahan serta koordinasi anggota tubuh juga dapat mengalami peningkatan dengan baik.

Berdasarkan data observasi penelitian yang diperoleh, pada kemampuan motorik kasar lokomotor dalam setiap kegiatan mengalami peningkatan dari beberapa tahapan yang dilalui. Sebelum adanya kegiatan sunda manda secara rutin, ketuntasan kemampuan motorik kasar lokomotor masih dalam kategori kurang baik. Indikator keseimbangan menunjukkan sebanyak 42,3%, lalu pada pertemuan pertama sebanyak 55,8% meningkat lagi pada pertemuan kedua menjadi 84,6% dan terakhir setelah melakukan kegiatan sunda manda secara rutin meningkat menjadi 96,2%. Kekuatan saat kondisi awal hanya 42,3% lalu pada pertemuan pertama menjadi 57,7% meningkat lagi pada pertemuan kedua menjadi 84,6% dan terakhir pada pertemuan ketiga meningkat menjadi 96,2%. Kelincahan pada saat kondisi awal sebesar 42,3% lalu meningkat menjadi 53,8% meningkat lagi menjadi 84,6% dan terakhir menjadi 92,3%. Oleh karena itu, pembelajaran dikatakan berhasil karena 94,9% dari 13 jumlah siswa kelompok A Zubair bin Awwam di TK IT Al-Hidayah telah mencapai indikator kemampuan motorik kasar lokomotor pada kriteria baik.

Saran yang dapat diberikan adalah bahwa guru dapat memberikan ruang kepada anak untuk memberikan kesempatan mengembangkan dan meningkatkan keterampilan motorik kasar. Bagi peneliti berikutnya, penelitian ini bisa digunakan sebagai referensi

untuk penelitian pada aspek kemampuan yang lain seperti sosial emosional, kognitif ataupun afektif anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyura, I., Supriadi, I., Jannah, R., Maarif, M... Kamalia, A. S. (2023). Pelatihan permainan tradisional sunda manda sebagai media etnomatematika dan motorik aud. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 13(3), 78-85.
- Dharmamulya, S. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Fajarwati, A. & Arini, A. (2023). Model pembelajaran berbasis lokomotor dalam peningkatan keterampilan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. *Journal of Education Research*, 4(1), 317-324.
- Fantiro, F.A., Wahyu, I., Utami, P., Muzakki, A., & Wisyatama, E. (2021). Modifikasi model pembelajaran TGT dengan permainan modifikasi ball throwing jump games pada materi gerak lokomotor kelas 3 SD. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 9(2), 2018-216.
- Hani, Yohanes. (2004). *Golden Age saat Tepat Kembangkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Rineke Cipta.
- Idris, M. H. (2016). Karakteristik anak usia dini. *Permata: Edisi Khusus*, 37-43.
- Maryati, S. & Mas'udah. (2018). Meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional sunda manda modifikasi di PAUD Nur Amin Ridwan Gadingmangu Perak Jombang. *PAUD Teratai*, 7(1), 1-7.
- Maulana, K & Nurunnisa, E. C. (2018). Peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan tradisional sunda manda. *Tarbiyah al-Aulad*, 3(2), 27-38.
- Nursih, B. (2014). *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Sunda Manda Pada Kelompok B1 TK Arum Puspita*. Skripsi Sarjana, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Priyanto, A. (2014). Pengembangan kreativitas pada anak usia dini melalui aktivitas bermain. *Jurnal Guru COPE*, 1(2).41-47
- Purwanto, N. (2010). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Puspita, W. A. (2014). Pengembangan program stimulasi gerak untuk mengoptimalkan perkembangan motorik kasar bayi usia 0-12 bulan. *Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUD NI*, 9(1), 36-46.
- Rahyubi, H. (2012). *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusa Media.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. Bandung: Alfabeta.
- Uce, L. (2015). The golden age: Masa efektif merancang kualitas anak. *Jurnal Pendidikan Anak Bunayya*, 1(2), 77-92.
- Yuniati, R., Kristiana, D., & Rusdiani, N. I. (2024). The use sunda manda games to stimulate early childhood numerational intelligence. *Jurnal Anifa: Studi Gender dan Anak*, 5(1), 56-67. doi:10.32505/anifa.v5i1.7916